Nintendo®
ファミリーコンピュータ
HVC-UG
マリオオープンゴルフ™
取扱説明書
FAMICOM FAMILY

ごあいさつ

このたびは「マリオオープンゴルフ」をお買上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

もくじ

1. ゲームモードの選択 ………… 2
2. プレイ画面の見方と操作方法 ………… 4
3. ゲーム中に見る事のできる画面 ………… 9
4. ゲームセーブ ………… 10
5. プレイヤーランク ………… 10
6. CLUB HOUSE ………… 11
7. 実際のGOLFと違うルール ………… 14
8. コースのデータ ………… 15

みなさ〜ん、こんにちは、マリオです。
いよいよ、マリオオープンゴルフがはじまります。
マリオオープンは、1ラウンドを規定オーバー内でプレイすると次のコースに進める、面クリアータイプのゴルフゲームです。(最初はジャパンコースしか選択できません。ジャパンコースをクリアーするとオーストラリアコースを選択できるようになります。)

コース名	規定オーバー数
JP(ジャパン)	18
AS(オーストラリア)	12
FR(フランス)	8
HW(ハワイ)	4
UK(ユナイテッド・キングダム)	2
EX(エクストラ)	8

プレイ中に規定オーバーを越えると、その時点でゲームエンドとなってしまうんだ。

最終のUKコース(ユナイテッド・キングダム)を目指して頑張ってください。

1. ゲームモードの選択

十字ボタンの上下で選択して、Aボタンで決定してください。

①ストロークプレイ

- 1人ストロークプレイは18HOLEの合計打数(ストローク数)を競うゲームです。
- 2人ストロークプレイはコントローラⅠとコントローラⅡを使って2人でプレイします。

②マッチプレイ

各HOLE毎に勝ち負けを決めていくゲームです。勝ちHOLEの多いプレイヤーが勝ちです。

アマチュア

セミ・プロフェッショナル

プロフェッショナル

＊ルイージが一番弱く、次にトニー、ビリーが最も強いです。

- 1人マッチプレイ…対戦相手はコンピュータプレイヤーが相手します。レベルは3段階あり、ゲームスタート前に選択してください。
- 2人マッチプレイ…コントローラⅠとコントローラⅡを使って2人で対戦します。GIVE UPはゲーム中にオプション画面を開いて、GIVE UPを選択しAボタンを押せば、そのHOLEはコントローラを操作したプレイヤーのGIVE UPとなります。

③ゲームオーバー

次のショットを打つと規定オーバー数に達する時点でゲームオーバーとなります。

④コース

1. JP(ジャパンコース)
2. AS(オーストラリアコース)
3. FR(フランスコース)
4. HW(ハワイコース)
5. UK(ユナイテッド・キングダムコース)

※ EX(エクストラコース)

すでにクリアーしたコースの中から、ランダムにホールが登場します。メモリアルホールの登録は、元のコース名で登録されます。

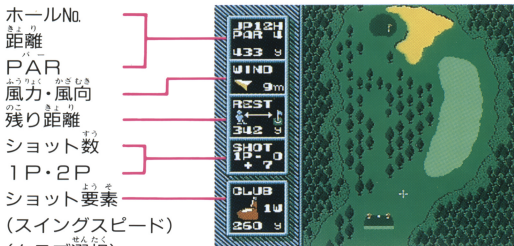
2人プレイ可能コースは、1人ストロークプレイにおいてクリアーしたコースだけです。

⑤セーブデータ

セーブデータが有る時は、ゲームスタート前にコーチが続きをプレイするか聞きますので、続きをするか、1番ホールから始めるか決めてください。

2. プレイ画面の見方と操作方法

1 2Dコース画面

この画面ではスイングスピード・クラブの選択・ボールの回転・プレイヤーの向きなどを決定します。

●コース全体図
●黒ラインはOBラインです

(1PストロークプレイではPⅡのスペースに±0が表示されます)

◆残り距離と飛距離

プレイヤーがショットする位置からピンまでの直線距離が表示されます。

ショット後はそのボールの飛距離が表示されます。

スイングの3要素（スイングスピード、使用クラブ、ボールの打点）は十字ボタンの上下で選択して、Aボタンで決定してください。Bボタンで1つ前の設定モードに戻ります。（スイングスピード決定モードでBボタンを押すとオプション画面が表示されます。）
もう1度Bボタンを押すと元の画面にもどります。

①スイングスピードの決定

SLOW：スイングスピードが遅くコントロールショットを打つ時に使用します。
MED：標準的スイングです。
FAST：スイングスピードが速くボールがよく飛びます。しかし左右へもよく曲がります。

②クラブの選択

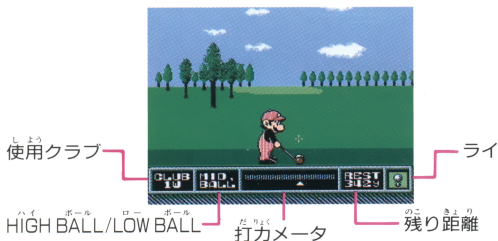
使用するクラブを選択します。

③バックスピン、トップスピンの決定

- ボールの下を叩くとバックスピンがかかり、落下したボールが止まりやすくなります。
- ボールの上を叩くとトップスピンがかかり、落下したボールが転がりやすくなります。

④プレイヤーマーカーの移動

十字ボタンの左右でマーカーを移動して、プレイヤーの向いている方向を決定します。ボールはこのマーカーに向かって打ち出されます。

2 3Dショット画面…ショットを行なう画面です。

ボールライ BALL LIE

- ラフからのショットは、ボールが予想以上に飛んだり、飛ばなかったりするので注意してください。
- バンカーで砂に埋もれたボールも飛距離が落ち、その上ボールの飛距離も予想以上に飛んだり、飛ばなかったりするので注意してください。

ボールのライには次の７種類があります。

	クラブ種類	飛距離	ランダム性
ティーショット	ウッドクラブ アイアンクラブ	100% 100%	±0% ±0%
フェアーウェイ	ウッドクラブ アイアンクラブ	100% 100%	±0% ±0%
浅いラフ	ウッドクラブ アイアン(1〜6) アイアン(7〜SW)	80% 90% 90%	±10% ±10% ±20%
深いラフ	ウッドクラブ アイアン(1〜6) アイアン(7〜SW)	60% 80% 80%	±20% ±20% ±30%
バンカー	ウッドクラブ アイアン(1〜6) アイアン(7〜SW)	80% 80% 80%	±20% ±10% ±10%
半目玉バンカー	ウッドクラブ アイアン(1〜6) アイアン(7〜SW)	60% 70% 70%	±30% ±20% ±20%
完全目玉バンカー	ウッドクラブ アイアン(1〜6) アイアン(7〜SW)	40% 60% 60%	±40% ±30% ±30%

3Dショット画面でショットを実行します。

①HIGH BALL、LOW BALLを打ち分ける。

←LOW BALL(低いボール)
どちらも押されていない状態 MID(中間のボール)
←HIGH BALL(高いボール)

②ショットする。

①バックスイングスタート

1度めのⒶボタンはショットの開始です。プレイヤーはバックスイングを始めます。

②トップの位置

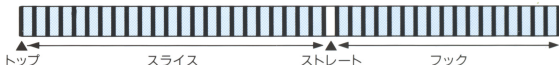
つぎに2度めのⒶボタンを押したところでトップの位置が決まり、飛距離が決定されます。

③インパクトの位置

さらにⒶボタンを押すと、インパクトの位置が決まり、スライス、ストレート、フックを打ち分けられます。

注）　マーカーの左右への移動によりプレイヤーの向いている方向の微調整が可能です。

●スライスボールとフックボールを打ち分ける

打力メーター上でのインパクトの位置で、右にカーブするスライスボールと、左にカーブするフックボールが打てます。

●スーパーショットをねらおう

1Wを使い、トップの位置を最も左にして、打力メーターのライン中央でインパクトするとスーパーショットが打てます。

注意

- ゲームを終了する時は、画面をタイトル画面にもどし、リセットボタンを押しながら電源を切ってください。

3 2Dグリーン画面

パットを行なう画面です。スイングスピードを変えられます。

●グリーン上の＞＜は芝目の強さと方向を示します。
●キャラクタが大きい程その影響が大きいです。

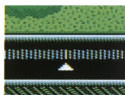
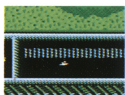
●グリーンの種類

 芝目の影響が弱い。

 芝目の影響が強い。

①パットを打つ

 上下でスイングスピードを決定します。

 左右で打ち出す方向を決定します。

Ⓐボタンを押すとマリオがバックスイングを始め、△印が動く。

つぎにⒶボタンを押すとトップの位置が決まり、転がる距離が決定。

Ⓐボタンを2回押してパットします。
1回目バックスイングスタート
2回目トップの位置決定
（インパクトボタンのタイミングはありません）

3. ゲーム中に見る事のできる画面

スイング決定画面でBボタンを押して下さい。

● 見たい項目にカーソルを合せてAボタンを押してください。

①スコアカード（SCORE CARD）

JAPAN COURSE
18H MATCH PLAY

NO.	YARDS.	HDCP	PAR	MARIO	MARK
1	412	16	4		O
2	405	10	4		O
3	220	8	3		O
4	547	4	5	−	−
5	171	14	3	−	−
6	397	12	4		
7	414	2	4		
8	524	6	5		
9	393	18	4		
10	417	11	4		
11	164	9	3		
12	433	15	4		
13	581	1	5		
14	404	7	4		
15	424	13	4		
16	174	17	3		
17	445	5	4		
18	564	3	5		
	7089	TOTAL	72		
	5 HOLES			3DOWN	3UP

②グリーンチェック（GREEN）

コースでプレイ中にグリーンの状態をチェックできます。

③ボールのライ（LIE）

ボールの状態をチェックできます。

④コーススクロール（COURSE）

コースを上下にスクロールさせて、コース全景を確認できます。

⑤リプレイ（REPLAY）

今、ショットしたプレイを再現できます。2人用のときは、それぞれのプレイが再現されます。ただし、コンピュータプレイヤーショットは再現されません。

⑥ギブアップ（GIVE UP）

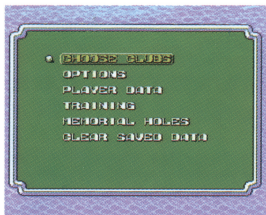
マッチプレイのとき使用します。操作をしたプレイヤーがそのHOLE負けとなります。

4. ゲームセーブ

ゲーム中にスタートボタンを押せば、ゲームセーブが可能です。
(ただし、1プレイヤーのプレイ中しか作動しません)

5. プレイヤーランク

コースをクリヤーしていくとプレイヤーランクが上がり、タイトル画面にランク表示がされます。

6. CLUB HOUSE

①クラブ選択(CHOOSE CLUBS)

あなたの使用するクラブをセットしてください。

データはSWING SPEED MED.

CLUB	飛距離
1W	260y
2W	240y
3W	230y
4W	220y
1I	210y
2I	200y
3I	190y
4I	180y
5I	170y
6I	160y
7I	150y
8I	140y
9I	130y
PW	120y
SW	110y
PT	32y

- 使用クラブをAボタンで決定してください。取り消しも同じくAボタンを押してください。
- 使用クラブはトータル14本以内です。(パターの取り消しはできません)
- 1プレイヤー、2プレイヤーのクラブは別々にセットできます。
- スイングスピードSLOWはMED,より約10%の飛距離DOWNです。
  スイングスピードFASTはMED,より約10%の飛距離UPです。

②オプション(OPTIONS)

次の要素を設定できます。
赤く点燈している方が選択されています。十字ボタンの左右で選択して、Aボタンで決定をしてください。
Bボタンで1つ前の要素の選択が可能となります。
設定の確定は“ケッテイ”に赤カーソルをセットして、Aボタンを押してください。
※2プレイヤーもこの設定に準じます。

ゲーム中にB.G.M.を鳴らすか、鳴らさないかを決めます。

ショットスイングスピードのプリセット位置を決めます。OFFでは1つ前に決めた設定になります。

パットスイングスピードのプリセット位置を決めます。OFFでは1つ前に決めた設定になります。

ボールにどのような回転を与えるかをプリセットします。OFFでは1つ前に決めた設定になります。

メニュー画面に戻ります。

③プレイデータ(PLAY DATA)

マリオプレイのデータを記録します。
マリオプレイの各コースにおけるベストスコアーを記録します。

④トレーニング(TRAINING)

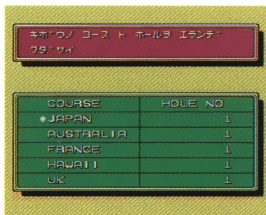
希望するコースの指定したホールでプレイできます。

①十字ボタンの上下でコースを選択して、十字ボタンの左右でホールを選択して、Aボタンを押してください。

②ティーグラウンドに立っている時、2コントローラのAボタンで風向、Bボタンで風力を選択できます。

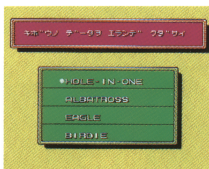
③プレイ中にスタートボタンを押すと、同じポイントから連続してショットを打つ事が可能です。
そこでもう一度スタートボタンを押すとホール選択画面にもどります。

キホ゛ウノ コース ト ホールヲ エランテ゛
クタ゛サイ

COURSE	HOLE NO
*JAPAN	1
AUSTRALIA	1
FRANCE	1
HAWAII	1
UK	1

トレーニング可能コースは、1人ストロークプレイでプレイしたホールまでを自由に選択できます。

⑤メモリアルホール(MEMORIAL HOLES)

①ホールインワン　②アルバトロス　③イーグル　④バーディーの４種類のプレイをメモリーしています。再現希望のHOLEを選択すれば、あの時の感激が再度見る事ができます。

プレイ途中にセーブをすると、そのデータは記録されません。

⑥クリヤーセーブデータ(CLEAR SAVED DATA)

記録されているすべてのデーターを消去し、初期状態にセットします。

7. 実際のGOLFと違うルール

①OB…コース画面の外にボールが出た時はOBとなり、２打加算されて、ショットしたポイントに戻されます。

②WATER HAZARD…海や川、池などにボールが入ったらWATER HAZARDとみなして１打加算されて、適切な位置にボールが移動されます。次のショットはそのポイントからのショットとなります。

③打数制限…１ホールでの打数は50打を上限とします。50打以上ショットを繰り返してもカウントはされません。

※他にも正式なルールと若干違ったケースもありますが御了解ください。

8. コース データ

JAPAN COURSE

NO.	YARDS.	HDCP	PAR
1	412	16	4
2	405	10	4
3	220	8	3
4	547	4	5
5	171	14	3
6	397	12	4
7	414	2	4
8	524	6	5
9	393	18	4
10	417	11	4
11	164	9	3
12	433	15	4
13	581	1	5
14	404	7	4
15	424	13	4
16	174	17	3
17	445	5	4
18	564	3	5
	7089	TOTAL	72

AUSTRALIA COURSE

NO.	YARDS.	HDCP	PAR
1	400	12	4
2	171	16	3
3	609	2	5
4	417	8	4
5	440	4	4
6	386	14	4
7	200	10	3
8	397	18	4
9	573	6	5
10	216	7	3
11	405	11	4
12	424	13	4
13	566	5	5
14	388	15	4
15	194	17	3
16	459	9	4
17	619	1	5
18	468	3	4
	7332	TOTAL	72

FRANCE COURSE

NO.	YARDS.	HDCP	PAR
1	438	8	4
2	452	4	4
3	624	6	5
4	200	18	3
5	350	16	4
6	357	12	4
7	645	2	5
8	198	10	3
9	338	14	4
10	566	5	5
11	440	9	4
12	224	15	3
13	440	3	4
14	421	11	4
15	424	13	4
16	235	7	3
17	440	17	4
18	700	1	5
	7492	TOTAL	72

HAWAII COURSE

NO.	YARDS.	HDCP	PAR
1	435	16	4
2	440	14	4
3	240	12	3
4	405	10	4
5	773	2	5
6	400	8	4
7	212	18	3
8	678	4	5
9	412	6	4
10	464	9	4
11	456	11	4
12	231	15	3
13	416	17	4
14	762	1	5
15	452	13	4
16	455	3	4
17	238	7	3
18	750	5	5
	8219	TOTAL	72

UK COURSE

NO.	YARDS.	HDCP	PAR
1	470	14	4
2	226	16	3
3	452	12	4
4	576	6	5
5	440	8	4
6	428	18	4
7	227	10	3
8	464	4	4
9	766	2	5
10	200	9	3
11	471	5	4
12	464	11	4
13	447	15	4
14	778	3	5
15	251	17	3
16	464	13	4
17	450	7	4
18	838	1	5
	8412	TOTAL	72

その他

ショートホールの規定距離は、グリーンの中心を基準にしており、REST値はカップまでの距離を測定しているため、両者の値が違うケースも生じます。

使用上の注意

1) ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
2) テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
3) 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
4) 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。
5) 端子部に手を触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
6) シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
7) ファミリーコンピュータに**プロジェクションテレビ***を接続すると残像現象（画面焼け）が生ずるため、接続しないでください。

＊スクリーン投影方式のテレビ

任天堂株式会社

本　　社	〒605	京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL (075)541-6113(代)
東京支店	〒101	東京都千代田区神田須田町1丁目22 TEL (03)3254-1781(代)
大阪支店	〒531	大阪市北区本庄東1丁目13番9号 TEL (06) 376-5950(代)
名古屋営業所	〒451	名古屋市西区幅下2丁目18番9号 TEL (052)571-2506(代)
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北9条西18丁目2番地 TEL (011)621-0513(代)
岡山営業所	〒700	岡山市奉還町4丁目4番11号 TEL (0862)52-1821(代)